

TEHNOLOGIJA, INFORMATIKA I OBRAZOVANJE ZA DRUŠTVO UČENJA I ZNANJA

6. Međunarodni Simpozijum, Tehnički fakultet Čačak, 3–5. jun 2011.

TECHNOLOGY, INFORMATICS AND EDUCATION FOR LEARNING AND KNOWLEDGE SOCIETY

6th International Symposium, Technical Faculty Čačak, 3–5th June 2011.

UDK: 004:37

Stručni rad

IGRAMO SE – UČIMO

Ljiljana Dmitrić¹, Marina Janković²

Rezime: *Kompjuteri sve više postaju obavezni deo svakodnevnice, pa su i deca izložena njima od najranijeg uzrasta. Istraživanja pokazuju da je konstantan porast broja dece koja veliki deo svog slobodnog vremena provode za računarom. Pred roditeljima je velika dilema: Sa koliko godina za kompjuter? U kojoj meri? Koje su posledice? Na ova i slična pitanja odgovori i definitivni stavovi ne postoje. Ono što se zna je da u radu sa decom treba koristiti kompjuter kao edukativno sredstvo a uslov tome je da i sam vaspitač poseduje određeno informatičko znanje.*

Ključne reči: *kompjuter, dilema, edukacija*

WE PLAY - LEARN

Summary: *Computers have become an inevitable part of everyday life, thus affecting children from the earliest age. Research has shown a constant increase in the number of children who spend a great part of their free time in front of a computer. Parents have to face a dilemma: When should they allow their children to use the computer and in which amount of time? Which are the consequences? There are no definitive answers and opinions. However, it is well known that computers should be used in work with children as an educational means, provided that the teacher has specific IT knowledge.*

Key words: *computer, dilemma, education*

1. UVOD

Obrazovne aktivnosti sa decom predškolskog uzrasta se organizuju kroz igru. Igra je osnovni metod učenja na predškolskom uzrastu.

- Igra je prva manifestacija sposobnosti deteta da sopstveno iskustvo pretvori u nešto zamišljeno i da svoju svest upotrebi na nov, jedinstven, stvaralački način.
- Igra se odnosi na one delove stvarnosti koji su od najvećeg interesa za dete; igra ima sopstvenu motivaciju, omogućava slobodan izbor i odluku, a istovremeno zahteva od deteta da se povinuje pravilima igranja.
- Igra je poseban oblik učenja. Dete ima potrebu da razume svet koji ga okružuje i da

¹ Ljiljana Dmitrić, vaspitač, DV Bambi, Guča, E- mail: ljilja.dmitric@gmail.com

² Marina Janković, vaspitač, PU Radost, Čačak, E- mail: jankovic.marina5@gmail.com

ovlada njime. Ono u igri prerađuje i prisvaja stečena iskustva i postaje svesno tih iskustava.

□ Učenje je proces izgradjivanja znanja putem aktivnih metoda: posmatranja, istraživanja, eksperimentisanja, manipulisanja, igranja uloga, upoređivanja, rešavanje problema i sl.

□ Vaspitač poseduje spremnost i sposobnost da upozna i razume dete.

□ Uloga vaspitača je da: stvara uslove za kvalitetan zivot, učenje i razvoj dece i da direktno podstiče razvoj i učenje. (Korak po korak 2)

2. SLOBODNO VREME DECE PREDŠKOLSKOG UZRASTA

Među mnogim činiocima i uslovima koji uzrokuju dinamičko kretanje savremenog društva, poslednjih godina sve više se ističe problem slobodnog vremena. Kada su u pitanju deca i njihov psihofizički razvoj, slobodno vreme igra veoma važnu ulogu. Ono treba da posluži kao sredstvo vedrijeg, sadržajnijeg, kulturnijeg i humanijeg zivota.

Slobodno vreme može se definisati kao "vreme koje nam preostaje kad završimo sve svoje radne, školske, porodične i društvene obaveze i kada njime možemo raspolagati prema svom nahodjenju, bez spoljne prisile i prinude kako nam lično odgovara" (Trnavac, 1987/88:38). Sličnu definiciju pronalazimo i u Pedagoškom leksikonu, gde se govori o slobodnom vremenu učenika tj. „o vremenu koje detetu ostaje posle ispunjenih svih obaveza“ (1996: 463). Pojam slobodnog vremena u Pedagoškom rečniku definiše se kao „vreme koje osoba provodi van redovnog, obaveznog, pozivnog i domaćećeg ili bilo kakvog drugog rada ili izvršavanja zadatka, odnosno vreme koje služi za razonodu, odmor i rekreaciju“ (1967: 373). Ovo vreme treba da se ispuni onim zanimanjima, poslovima i zabavama koje najviše odgovaraju interesovanju pojedinca i omogućavaju maksimalno odmaranje, fizičko i duhovno, i obnavljanje snaga za izvršenje obaveza koje svaki pojedinac ima. Posmatrano sa pozicije deteta, dakle, slobodno vreme je ono vreme „u toku dana u kojemu se isprepliću brojni i raznovrsni utjecaji i sadržaji, pozitivni i negativni, organizirani i spontani, koji dopunjuju ili ruše ono što pruža porodica i škola“ (Ješić, 2000: 57).

Problem slobodnog vremena može se posmatrati sa više aspekata, ali kao najznačajniji nameću se njegova pedagoška i sociološka obeležja. Sociološka – jer svojim uticajima zadire u položaj ljudi u društvu i po svom značenju je značajan faktor socijalizacije i prevaspitavanja i dece i odraslih. Kada se govori o pedagoškom značenju slobodnog vremena, onda se prvenstveno misli na generacije u razvoju i ističe se njegova funkcija kao faktor razvoja mlade ličnosti u celini. Dakle, specifičnost dečjeg uzrasta je u tome što radno i slobodno vreme deteta, pored sociološkog obeležja, ima i naglašeno pedagoško obeležje, jer su sve aktivnosti dece na predškolskom, a kasnije i na školskom uzrastu, u službi savremenog i svestranog razvoja ličnosti.

Iako se i danas slobodno vreme smatra modernom i aktuelnom društvenom pojavom, postoje brojni propusti na tom području kod savremenog čoveka. Human način života, između ostalog, podrazumeva i razvijanje smisla za pozitivno korišćenje slobodnog vremena.

A šta kazu istraživanja?

3. DOSADAŠNJA ISTRAŽIVANJA

Kompjuteri sve više postaju obavezni deo svakodnevnice pa su i deca izložena njima od najranijeg uzrasta. Posledice istog je konstantan porast procenta dece koji najveći deo svog slobodnog vremena provode igrajući se na kompjuteru.

Različita istraživanja su pokazala da korišćenje kompjutera na ranom uzrastu ima pozitivne ali i negativne uticaje na decu. Prema istraživanjima rađenim u USA pre četiri godine, oko 72 % dece predškolskog uzrasta koristi kompjuter, oko 30 % čini to svakodnevno u trajanju od prosečno sat vremena, dok 40 % dece sa kompjuterom se upoznaje već u uzrastu oko tri godine i smatra se da se ovaj procenat povećava iz godinu u godinu. (www.roditelj.org/2009/.../sa-koliko-godina-za-kompjuter/). Anketa sprovedena na jednom domaćem sajtu dala je slične rezultate - preko 70 % roditelja dozvoljavaju deci korišćenje kompjutera već sa tri godine i manje. (www.roditelj.org/2009/.../sa-koliko-godina-za-kompjuter).

Američki stručnjaci su vršili istraživanja na uzrastu od 2 do 5 godina i došli do zaključka da deca koja su se bavila 3-4 puta nedeljno kompjuterom, pokazala su mnogo bolje uspehe na testovima koji treba da pokažu spremnost za savladavanje školskog gradiva, kao i veću društvenost od dece koja se ne bave kompjuterom. Takođe smatraju da deca koja koriste kompjuter u toku školovanja razvije veću sposobnost za učenje od vršnjaka kojima nedostaje kompjutersko znanje i veština. Mišljenja su da korišćenje kompjutera poboljšava najfiniju dečju motoristiku i poboljšava prepoznavanje slova i brojeva. (<http://www.glas-javnosti.rs/clanak/glas-javnosti-12-09-2007/kompjuter-najbolji-vaspitač>)

Deca na predškolskom uzrastu uglavnom na svom računaru igraju igrice. Otuda i polemika o pozitivnim i negativnim uticajima istih. Pozitivan uticaj imaju edukativne igrice, igrice koje su prilagođene uzrastu deteta. Stručnjaci tvrde da edukativne igrice nude velike izvore informacija, učenje kroz igru, naučeno se duže pamti i da takav način učenja oslobađa decu od napetosti.

Sa druge strane, psiholozi upozoravaju da oponašanje likova iz kompjuterskih igrica sa nasilnim sadržajem dovodi do povećane agresivnosti dece. Takođe i da deca prva iskustva stiču iz video- igrica te da se zbog toga deca bolje snalaze u virtuelnom svetu, nesvesna relnosti koja ih okružuje. Pedijatri upozoravaju na porast dece sa deformitetima kičme, oštećenjem vida, smanjenje kondicije i drugih zdravstvenih problema nastalih usled prekomernog sedenja za računaru.

Mišljenja su podeljena, vode se debate a za to vreme deca se igraju sa svojom omiljenom igračkom- kompjuterom.

4. EDUKACIJA VASPITAČA

Istraživanja govore o podeljenim mišljenjima o uticaju informacionih tehnologija na decu predškolskog i školskog uzrasta ali i o porastu procenta korisnika ovog uzrasta. Samim tim, neophodno je decu od najranijeg uzrasta pravilno usmeravati prema ovoj oblasti i učiti ih da edukativno koriste kompjuter. Uslov tome je edukacija vaspitača i roditelja.

Da bi vaspitač u vaspitno- obrazovnom radu sa decom koristio računar, neophodno je da poseduje osnovno informatičko znanje, zatim znanje o metodičko- didaktičkoj upotrebi obrazovnog softvera, ali i da zna da organizuje raznovrsne aktivnosti koje će razviti dečju radoznalost, kreativnost, interaktivni odnos sa drugom decom, logičko mišljenje.

Postoje različiti oblici edukacije: kursevi informatike, seminari iz ovih oblasti, različiti sajtovi a sve je više na tržištu stručne literature na temu informatičkog obrazovanja kako za vaspitače tako i za roditelje. Samo, stručno osposobljen vaspitač za ovu oblast, moći će da prenese znanje i isto prilagodi deci predškolskog uzrasta, za koju kompjuter od najranijeg uzrasta predstavlja omiljenu igračku. Na taj način deca će lakše prevazići barijeru dete-kompjuter, bez teškoća savladati prepreke koje sa sobom nosi kompjuter ali ce umeti i da iskoriste sve pogodnosti istog.

5. PRIMER DOBRE PRAKSE

Mi smo vaspitna grupa pripremnog predškolskog progama. Vrtić naš rad organizuje u okviru Osnovne škole "Kotraža" u Kotraži, nedaleko od Guče. Prednost ove grupe je u tome što mi imamo priliku da se povremeno služimo kabinetom za informatiku u ovoj školi (sl.1)



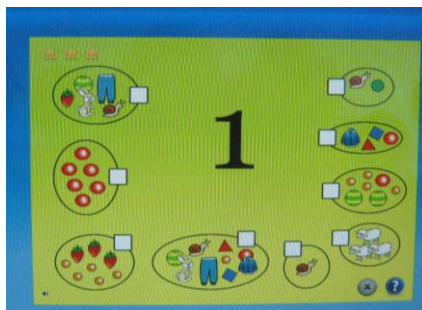
Slika 1.

U vaspitno- obrazovnim aktivnostima postavili smo ciljeve i zadatke iz oblasti informatičkog obrazovanja:

- **CILJ:** Uvođenje informacionih tehnologija u vaspitno- obrazovni proces
- **ZADATAK:** Koristiti računar za učenje kroz igru

U radu na računaru smo koristili kompjutersku igricu (izdavač: Didakta) za obnavljanje znanja stečenog na usmerenim aktivnostima. Kompjuterska igrica je zanimljiva, poučna i sadrži zadatke iz oblasti Početnih matematičkih pojmova, Upoznavanja okoline, Razvoja govora, Likovnog vaspitanja. Cilj ove igrice je da se deci približe sadržaji iz ovih oblasti na savremeniji način od metode papir- olovka. Sadržaji zadataka su relevantni i nalaze se u našim planovima i programima.

Primer zadatka iz PMP: Napisani broj prenesi do svakog skupa koji ima baš toliki broj elemenata.



Primer zadatka iz Upoznavanja okoline: Otpad koji vidiš na slikama pokupi pa ga odloži u odgovarajuće kontejnere. Pazi, svaka kanta je predviđena za samo jednu vrstu otpada, kako bi se mogao reciklirati.



6. ZAKLJUČAK

Primena računara u radu sa decom predškolskog uzrasta, sa pažljivo odabranim programima prilagođeni uzrastu donosi dobit za sve.

Dobit za decu:

- Učenje uz primenu savremene tehnologije
- Učenje na očigledniji i dinamičniji način
- Angažovanje više dečjih čula
- Savladavanje barijere dete-kompjuter
- Dete dobija povratnu informaciju
- Sva deca imaju iste uslove za učenje
- Deca uče da koriste računar, upoznaju njegove osnovne delove i funkciju istih

Dobit za vaspitače:

- Osetljivost na potrebu dece
- Novi način rada sa decom
- Korišćenje kompjuterske tehnologije u radu
- Unapređivanje vaspitno-obrazovne prakse

7. LITERATURA

- [1] Kamenov, Emil (1997): Osnova programa vaspitno- obrazovnog rada sa predškolskom decom; Beograd: Filozofski fakultet u Novom Sadu: Zajednica viših škola za obrazovanje vaspitača.
- [2] Marković, M. Šain, M. Kovačević, I. Koruga, D. Ivanović, Rada. Beljaski- Ristić, Lj. Krsmanović, M. Gajić, Z. Peković, D. (1997): Korak po korak 2; Beograd: Krativni centar
- [3] Ješić, Dragan (2000): Porodica i slobodno vreme mladih; Beograd: Učiteljski fakultet u Beogradu.
- [4] Pedagoški rečnik (1967); Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- [5] Pedagoški leksikon (1996); Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.

- [6] Трнавац, Недељко (1987/88); Слободно време ученика и организација васпитно организационог рада у школи, у Анализе истраживања у образовању и васпитању бр. 11
- [7] 7. <http://www.glas-javnosti.rs/clanak/glas-javnosti-12-09-2007/kompjuter-najbolji-vaspitac>
- [8] 8. <http://www.roditelj.org/2009/11/01/sa-koliko-godina-za>
- [9] 9. <http://www.didakta.co.rs>